

시학적 모방의 디자인 상관성 연구

A study on interdependence between poetical imitation and design

임 연 응

원광대학교 미술대학 산업디자인학과

* 이 논문은 1997년도 원광대학교 교내연구비 수혜에 의한 연구임

1. 서론(연구의 목적)
2. 시의 보편성과 디자인과의 상관성
3. 무형적 틀로서의 시적(詩的) 의미와 디자인
4. 시적 모방 수법의 분석치(分析值)
 - 4.1 단순모방적 수법
 - 4.1.1 단모방 형
 - 4.1.2 중모방 형
 - 4.2 완전모방적 수법
 - 4.3 역모방적 수법
5. 분석치의 디자인 상관성
=인지부조화의 타파
6. 결론

참고문헌

<요약>

문제를 삼고자 하는 것은, 그 어떤 분야의 기술적인 경우보다도 훌륭하다거나 혹은 그렇지 아니하다라는 논의와는 확연하게 구분되는, 일컬어 모방(模倣 ; imitation)에 대한 「의도적인 관심」 그것이다.

오늘의 창작행위는, 그 진행방식이나 제작의 방법에 있어 중요한 변화를 요구받아야 한다고 보고 있다. 예컨대 「남의 것의 저력(底力)」을 근거로 하여 「나의 것의 내용의 확충(擴充)」을 유도해 낼 수 있다면, 그것도 대단히 바람직한 일이라는 사고로부터의 출발이다.

그러므로 모방에 대한 논의는 단순히 「흉침」의 관점에서가 아닌, 학문적이고 전문적인 입장에서 시도되어야 한다는 것이다. 또 이 노릇(=모방)은 창작체(創作體)의 전체성과 비교하여, 오히려 그것을 앞서야 한다는 전제 또한 타당성 있는 필연으로 인식시킨다는 것이다.

한마디로 의미의 발생적 충돌까지도 포함시킴으로써, 실제로 다각, 다변적인 연결 및 접근을 필요로 하는, 특히 디자인학의 본질적 지향이, 보다 확실하게 정립돼야한다는 것이다.

<ABSTRACT>

This report is shows much intended individual interest about the [imitation].

The discussion of imitation is distinguish between the more excellent or not about technical situation.

.It starts from consideration of very salutary to design, that for example induce us to expansion of a valuable creative of our act, based on the other people' s latent potentiality.

In conclusion, the discussion about imitation have to make on attempt at a station not a simply "stealing" but a scientific and special standing point. And imitation must always go a step ahead the wholesome of creative working.

As in a word, an substantive inclination of designology that practical necessity of approach is versatile, multilateral connect and must be established certainly as concluding a incidental collision of meaning.

KEY WORD : IMITATION, CREATIVITY, INTUITION

1. 서론(연구의 목적)

현재 일반인들이 인식하고 있는 디자인 작업에 대한 것처럼, 시(詩)를 쓴다는 일도 대단히 독창적이고도 정결한 작업으로 알려져 왔고, 그렇게들 알고 있다. 특히 시에 있어서는 그것이 지니고 있는 포괄적인 기능이라든가 또 그 포괄성 때문에 나타나기도 하는 비약적인 모습만을 미루어 보아도 「시가 예술의 마지막 작점(着點)」이라고 하는 대체적인 의견에 상당한 수긍을 하지 않을 수 없다.

디자인 또한 기능(機能)성과 예술(藝術)성이 합일된 분야라는 점에서 독특한 위치를 점하고 있는 것은 그와 다름없다.

문제를 삼고자 하는 것은 극히 부분적인 일일지도 모르지만, 나로서는 꽤 「반란(反亂)」이라 불리울 성질의 경우 같다. 왜냐하면 시와 시작에 관하여 비재천식(非才淺識)한 디자인하는 사람으로서 문학의 장르를, 그것도 시인들의 눈치에 개의치 않고, 일면 시와 시작에 관한 「의미저하」같은 분위기를 풍기는 듯이 보이는 글을 서술하기 때문이다. 그러나 이는 다른 문학의 분야보다 '훌륭하다' 혹은 '그렇지 아니하다'하는 논의와는 상관이 없고, 창작에 관한 한 불공평한 시비를 가리고자 하는 뜻도 아니다. 이미 양해가 되어 온 시작(詩作)에 대한 통상적인 입장이 본래의 개념 그대로 불편할 것인가 하는 점에 적잖이 회의를 가지고 있기 때문에 내 나름의 생각을 분명히 해 두었으면 할뿐이다. 나의 이런 무모함은 "모든 창작은 자연과 그 현상의 모방이다"라는 전제로부터 출발한다. 즉 「모든 모방은 이형동질(異形同質)」이라는 일종의 가설(hypothesis)로부터 출발한다.

때문에 시에 있어서 아리스토텔레스가 「사학(詩學)」의 서두부터 거론한 '모방(模倣)'¹⁾에 대한 견해를 토대로 문학에 있어서의 '시적모방(詩的模倣)'과 디자인에 있어서의 '이미지(image)'문제는 상호 상관관계가 있다고 믿게 된다.

본 연구는 문학의 장르, 특히 우리가 멀리서만 바라보았던 시작(詩作)의 분야에 대한 의도적이고 개인적인 탐색<exploring>을 통해 시작(詩作)의 과정에서 일어나는 이와 같은 모방의 수법들을 분석하여 나름대로의 어떤 틀로 정리하여 정형화(定型化)시킨 후, 그 수법들을 디자인의 과정, 특히 이미지 발상 단계와 해결안의 종합(synthesizing solution)단계에서의 형태 디자인의 방법에 적용해보자는 동기부여(motivation)적 의도에서 출발하였다.

이 작업은 철저히 개인적인 작업이며, 그 어떤 문헌에도 시작(詩作)에서의 모방수법을 일러주지 않고 있었다.

2. 시(詩)의 보편성과 디자인과의 상관성

이미저리(心像; imagery)는 넓은 뜻에서 단순히 비유적 언어(figurative language)를 의미할 수 있다. 그러나 명확한 개념으로서도 이미저리는 특히 언어로 전달된 감각 경험을 가리킨다. 가장 흔한 것은 물론, 시각이미지(visual image), 즉 언어의 그림(word picture)이다. 생생한 묘사는 어떤 것이든 이러한 이미지를 창조할 수 있다. 시각이미지가, 미각이미지(gustatory image)라든가 청각이미지(auditory image), 또는 후각이미지(olfactory image)나 촉각이미지(tactile image), 그리고 근육운동지각이미지(kinesthetic image)보다 우선적으로 이해돼야 한다는 것이다²⁾

현대(現代)라고 하는 매우 불편한 상황과 대처하여 시가 어떤 형태로 적용되고 있으며 작용 받고 있는가 하는 의도가 엿보여야 하는 까닭에 더욱 그러한다. 실제로 일반적인 형편에서는 시는 하나의 상징적인 고유형태로 처리되고 있으며 - 바꾸어 말하여 특수한 존재물로 인식되고 있어서 박물관의 설치품목쯤으로 소외당하고 있는 셈이라는 믿음을 준다.

시를 쓴다고 하는 행위 자체가, 선택된 자기현시(自己顯示)에 만족해하는, 어떻게 보면 현실과는 아무런 연관이 없는 일상 밖의 구성자(構成子)로, 순전히 정신의 조작과 연결되는 그런 것으로 해석되고 있는 것이 사실이다.

그것은 현대인의 시대적 호흡이 그만큼 힘겨워야 하는 데도 문제가 있겠지만, 수세기를 거듭 되어 온 이른바 발전의 기도(企圖)나 계기가 현대에 이르러서는 그 작동을 쉬고 있기 때문이 아닐까 하고 느낀다. 따라서 각박하고 복잡하며 무질서한 조건 속에서의 현대의 시는, 일면 디자인(design)의 모든 영역과 분야에도 그렇듯이, 그 진행방식이나 제작의 방법이 중요한 변화를 요구받아야 한다는 견해이다.

이 점에 관한 논란이 일찌기 없었던 것은 아니지만, 기초적인 진단에 불과했고 처방에까지는 더더구나 미치지 못했다. 시를 제작하는 일에 대하여 제작자 자신이 우선적인 불편을 가졌던 것도 아니고, 독자로부터 직접적인 불평이나 압력 또한 특별히 있었던 것도 아니기 때문에, 결과적으로 아무런 소득도 챙길 수 없었다고 하는 바로 그 점이 아쉬운 터이다.

충분한 사고력과 이성의 견제능력(牽制能力)과 확실한 당위감 등을 갖춘 자위책의 강구, 그리고 그것들을 최상의 한계에까지 끌어올려서라도 자기 확신을 합리화하고자 시도하는 게 특히 시인(詩人)이며 또한 디자이너(designer)다. 따라서 어느 시대든 마찬가지로 시대에의 반응은 곧 대중으로부터의 신뢰라

1. Aristoteles : De Arte Poetica 사학, 삼성출판사, p 321

2. C. Cater Colwell : A Student's Guide to literature, Cambridge University Press, 69-70, (1968)

는 문제와 직결하므로 위의 노력은 한갓 상식이기도 하다. 왜냐하면 시대를 감지해야 하고, 시대를 이해해야 하기 때문이며, 그렇다고 해서 시대에 종속될 수도 없는 게 시인이며 또한 디자이너이기 때문이다.

그러나 시는 특히 시대의 정신을 알지르고 시대의 정신을 다스리는 일련의 정신적 우위의 상황에 만족한다고 할지라도, 그것이 실질상의 결론이 아닌「이미 그려왔기 때문에 앞으로도 그럴 수밖에 없지 않겠는가」하는 투의 중간적 규정을 쓸어내지 못한다면, 시는 제 본래의 적존이유(適存理由)는 물론이지만 그 현실적 위상마저도 흔들리지 않을까 본다.

그러하여 오히려 어떤 관점에서 보면 디자인 작업보다도 「현실의 식구(食口)」이면서 「현실의 기아(棄兒)」처럼 되어버렸다고 하는 시의 입장이 그 취약상태를 벗어날 수도 있지 않겠는가 하는 생각에서 몇 가지의 제작상의 하사를 손질했으면 한다.

먼저 다루어져야 할 일은, 머리 속에서 만들어지는, 즉 형이상(形而上)의 정신 경영에서 이루어진다고 하는(영혼과의 교감에서 형성된다고 보는) 선택적 의식으로부터 시인 스스로가 격리되어야 한다는 것이다. 발명가나 디자이너가 힘든 곡절을 겪어내고 만족스런 결과를 도출시켰을 경우, 발명이나 디자인행위 결과 이전의 경우와 견주어 예측할 수 없었던 경이(驚異)를 얻어내듯이, 현실적인 타협이나 합리적인 제사를 동반해야 한다 하겠는데, 잠자고 있는 정신의 무리를 일깨우게 하고, 잃어져 가고 있는 상황에서의 적응감도(適應感度)를 되살리게 하며, 결코 흔들리고자 하지 않는 정서적 파장이 수월하게 흔들리도록 하는 따위의 욕구가 채워질 수 있다면 하는 것이다.

그 까닭은 「영감의 진동을 적어 나가기 위한 손」이 아니라 「기록해 나감으로써 영혼이나 정신의 추이(推移)가 결정되는 역설적이고 역진적(逆眞的)인 방법」도 있지 않겠는가 하는 견해에서다.

물론 조심스런 제의며, 접근이며 혹 납득이 안되는 사람이면 논리적 모반(謀反)에 가까운 모험이랄지도 모르겠다. 그럴 수밖에 없는 것이, '제조(製造)'란 말을 쓸지언정 이 작업을 제작(製作)이라고 규정지을 수는 없다고 생각하기 때문이다.

제조라든가 제작의 사실상의 형편은 그것들이 상반된 논리적 거점(據點)에서 출발하고 있으므로 개념(概念)상의 문제보다는 진행(進行)상의 진지한 도전에 주목하지 않을 수 없으며, 이 말은 즉 시인은 「선택된 사람」이 아니며, 따라서 선택된 일부의 사람들에게 의해 만들어지는 것이 아닌 시는 「누구든지 만들어 낼 수 있다」는 논리와 같다. 곧 선천성의 연장이나 개발이라는 종래의 개념과는 달리 역설적 방법이나 사전적 훈련에 의해서도 시의 완성을 볼 수 있다는 데까지 발전할 수 있는 것이다.

이 점은 지금까지 디자이너들에게 전혀 다른 세계의 문제인양 요구되어진 '시적 이미지의 발상'이라는 문제와 그 경지도 따라서 전혀 의외의 이색시대와 같은 개념을 가진 필요가 없다는 문제이며, 디자인 작업의 일상적인 상황이며, 다만 사물에 대한 '시적 관찰(관심)'과 '말이나, 글이나, 그림이나, 물체로 표현하려는 노력'만이 관건일 뿐이라고 믿는다.

3. 무형적 틀로서의 시적 의미와 디자인

흔히 글은 곧 사람이다라는 소리를 듣게 된다. 글에 나타난 그 사람의 생각이 그 사람의 인격과 동일시된다고 믿는 데서 비롯한 말이다.

이 말부터가 짙고 넘어갈 구석이 있는 것이며, 물론 시를 일컬어 「자기증명(自己證明)이라거나, 「지성(知性)의 향연(饗宴)이다」라거나, 「자기가 제기할 수 있는 <최선의 끝>이다」는 등의 변호가 있기는 하지만, 실은 평소에 시인이 접촉하는 그 자신과의 경험적 설정과, 스스로 표현해 낸 작품과의 사이에는 항상 상당한 괴리감(乖離感)이 있음을 허다히 만나게 된다. 이는 「디자인 작업의 수정단계, 혹은 보완단계」와 동일한 것이지만 「추고(推敲)」라는 과정을 살펴볼 수 있다면 밝혀지는 것으로서, 원래 만들어진 작품과 여러 차례 손질을 거친 뒤의 것과 그 차이가 대개는 엄청난 간격이 생겨나기도 십상인 때문이다.

그러나 살펴본 바에 의하면, 디자인은 분명한 이미지(apparent image)로서 시각화되어 전달되는 수단을 창조하지만, 시에 있어서는 아래와 같은 모호성으로 포장(packaging)된 별종의 결과물을 산출한다는 점이 크게 zoom up되고 있다.

괴리감이라고 하는 전달상의 당혹은 그 헛점이 '적당한 순수'에다가 '적당한 위선'을 혼합하고 있으면서 오히려 그것들을 호도(糊塗)하려고 애쓰는 데서 비롯한 일종의 자위수단(自慰手段)이라고 할 수 있다.

가령 시인 자신이 자기 시의 자장(磁場)에 만족하고 있다 하더라도 그 시의 내용이 인격과 일치선상에 있지 않다고 하는 점은 쉽게 이해된다. 그것은 관습이 되어 버린, '시는 티없이 맑은 순수의 샘에서 길어 올릴 수 있다'는 주장에서 '반드시 그렇지만은 않다'는 의견 쪽으로 많이 기울어지는 경향을 의미한다.

그러니까 한 시인의 시가 오직 작가적 진실에만 집착한 나머지 개인의 상식적인 생활이나 범주를 완전히 벗어나 있어야 한다면 그 이론은 성립될 수 없다고 보아야 하는 것이다.

어차피 순수의식(純粹意識)과 생활현실과는 별개의 것이므로 불가능적이고 불가사의한 현실적인 요소 모두를 수용하게 되는 것인데, 시인의 표현 능력은

그것을 조정하는 역할에 그치지 않고 함께 개탄하며
무뎛치고 공감하며 적응함으로써 「이상(理想)의 극한
(極限)」을 마련하려는 악마적수단을 확률이 곧 까닭
에 그러하다.

(예.1)

깜박이는 별들이/살고 있는/ 하늘이 있어 좋다.
한결같이 귀여운 것들과/이야기를 주고받는다.
산들과/돌개돌개/합장하고 앉아/마음의 대화를 한다.
밝고 복된 이야기로/날이 새고 저물고/또 샌다.
산에 사노라면/하늘과/별이 있고/늘 산이 있어/외롭지
않다.³⁾

(예.2)

산에는/거울이 걸려 있다.
내게도/착한 얼굴이 있었구나.
산에는 씩씩한 굴욕이 없다고.
비뚤은 뒤의 푸른 하늘만/나무꾼다.

-종락-

찬밥으로 자란 애는/산으로 모이렴
짐승도 꼬리치는 풀 안으로
산엿것은/다듬을 게 없다. 시냇물로 흐르는 가락울/
야금야금 짜개서 발표하라.⁴⁾

에서 볼 수 있듯이 (예.1)의 전인적인 체관(諦觀)의 질
서와, 양금과 같이 침전된 (예.2)의 정서의 회로(迴路)
가 과연 그 시인의 인격과 동가(同價)로 처리되어도
 좋을 것인가. 꼭이 그렇지 않은 것이다. 그들은
필요한 이상(理想)의 성취를 위하여 굴몰하고 있을
뿐이며, 그 이상을 향한 자기부족(自己不足)의 현상을
과로워하고 있는 것이다.

그런데 독자는 그것(=작품)을 통한 그 시인의 원진
성을 입증하려고 한다. 중대한 착각인 셈인데, 그렇
다면 시인의 생활과 시의 진행의 실제와는 서로 분
리된 입장에 놓여 있음을 알게 된다. 그리하여, 앞서
도 밝힌 것처럼, 그 사람의 인격이 일반적 하위의 것
이라 하더라도 그가 조립해 낸 시의 양상이 최상의
수준을 유지했다고 한다면 그 작품은 당연한 소득으
로 평가받아야 마땅하다는 것이다. 성급한 노릇인지
는 모르겠으나, 시를 만들어낸다고 하는 일은 영혼이
거두는 성신상의 승리가 아니고 「손 끝과 기억의 속
련이 만들어 낸 기술상의 개가(凱歌)」라고 생각될 수
도 있기 때문이다.

좀 더 분명한 구분을 하자면, 작품의 생산이 창조에
속하는 성질의 것이라기보다는 제조(製造)나 제작(製
作)이라는 말로 가늠한다 하겠으며, 무질서 속의 질
서가 무의식상의 의식을 일깨우도록 획책한다는 막

연한 추적에 반하여 공법(工法)의 이론에 철저한 건
책(建策)이며, 사전에 기획되고 그 기획의 진행 양식
까지도 이미 마름짐 된 정연(整然)한 조립(組立)이라
할 것이다.

이는 문학이라는 장르 속의 시작(詩作)도 디자인에
서의 프로세스와 동일하게, 영감(inspiration)을 토대로
한 「기술」 또는 「기법」 또는 「수법」상의 문제라고
볼 수 있다는 말이 된다.

제작, 또는 제조의 방법도 또한 디자인과 내용적으
로 동일한 바, 원래 시는 발상(發想) → 감정이입(感
情移入) → 영상(影像)의 조명(照明) → 관조(觀照) →
현실분리(現實分離) → 표현(表現)의 과정이 있는 것
으로 인식되어 있다. 이 방법은 상상의 계기나 진행
의 배경을 자연발생(自然發生)적 유도(誘導)(-이 과정
은 난해시(難解詩)란 말이 나오도록 작용을 끼쳤지만)
에 두고 있는 듯이 보이며, 심리적 변동과의 정비례
의 원칙이라는 제작상의 약점을 배제하지 못하고 있
다.

대개, 준비(準備) → 필요한 단어의 선별(選別) → 비
슷한 단어끼리의 연결(1)+ 서로 닮지 않은 단어들의
집합(集合)(2) → (1)+(2)가 나타내는 제3의 의미의 관
찰 → 행(行)과 연(聯)의 공학적이고 미술적 구성과
배치 → 기록(記錄)의 순서가 되겠는데, 시각적이며
공학적인 진열방식을 사용하고 있어서 「개념적인 어
리석음」을 저지르지 않아도 되는 방식으로 시를 “만
들어”낸다는 것이다.

단순진행(單純進行)을 복잡화시키고 이 상황을 다시
단순화의 방향으로 여과시키는 양상으로써 종래의
복잡한 상황 속에서의 단순화 도모(圖謀)라는 시작방
식(詩作方式)과 사뭇 반대의 위치에 있음이 틀림없다.
즉 시적조건(詩的條件)이랄 수 있는 분위기가 결과로
부터 이뤄진다고 하겠으며 이 조건의 조직적인 투합
의 반복이 시(詩)라는 개체를 성립시킨다고 보는 것
이다.

따라서 형상(形象)이라는 말 보다는 형성(形成)이라
는 쪽이 또한 합당하지 않을까 생각하지만, 그냥 지
나쳐서 안될 것은 기록의 모체가 되는 약상(約像)의
경우다. 그런데 그 무수한 상상의 탐사를 치른 뒤의
환상의 종착지가 묘하게도 출발원점(出發原點)이라는
일이다.

꽃에 몰두한다던가 달의 모습을 그려낸다면가 하는
대에도 마찬가지로, 끝내는 꽃이나 달이 포함하고
있는 내용의 둘레를 뛰어넘지 못하고 있는데, 우리가
익숙해 있는 경영기술이나 실행이론으로써 그 이상
의 처치(處置)란 사실상 우리가 아닐까 한다.

디자인은 그 과정상 이미지로부터 이미지의 실체화
까지를 연속인 과정으로 진행해 가는데, 그 프로세
스, 특히 형태화과정의 진행 방법은 위의 시작(詩作)

3. 상 훈 : 산(山), 시집「산소(散調)」중에서, 인간사(人間社), (1970)
4. 구상(具常) : 산을 부며, 구상시집, 시문학사(詩文學社), (1963)

방법과 내용적으로 유사, 또는 동일하다 위에서 “단어”라는 낱말을 무형적 이미지의 최초단계인 “스케치”로 치환시키면 되는 것이다.

결국 시의 경우나 디자인의 경우 모두 피상적(皮相的) 허상(虛想)으로서의 환상은 그 형상의 구체적 근거를 수학(數學)이나 해부학(解剖學)등의 이론에 따라서도 확인될 수 있어야 한다는 것이다

어쨌든 한편의 시를 만들어내기 위하여 맨 먼저 정해야 할 일은 디자인에서 문제의 해결을 위하여 목표를 정하고 소위 ‘테마(theme)’를 정하듯이 「제목(題目)의 준비」다. 가장 마음에 드는 제목을 산정(算定)한다는 말이다.

여기에서 특징지을 수 있는 것은, 시는 그것을 쓰는 사람의 필요에 의하여 일체가 확보되고 작정되는 상황이기 때문에 어떤 진행이어야 한다던가 하는 내용의 양상에 대한 계산은 애초에 하지 않아도 된다는 일이다. 이 점은 디자인의 상황과는 매우 다르다. 디자인은 사용자와 사용환경이라는 물리적 상황에 좌우되고, 디자이너 개인의 취향이나 실험성은 용납되지 않는다. 이는 시가 디자인과 달리 정신적인 문제를 위주로 하는 비물상적(非物象的)인 차이점을 가지고 있기 때문일 뿐이다.

위의 경우 시의 내용은 거의 완전하다시피 재단되어 있기 때문인데, 제목이 작정되기까지의 작자의 의식의 진행조차도 이미 결정된 상태임을 알 수 있는 것이다. 즉, 시로서의 성립요건을 갖추었다고 보는 것이며, 형상조립(形狀組立)이라고 하는 문제도 쉽게 해답을 얻었다고 하겠으며, 다만 무슨 표적이 되든 그 과녁을 겨냥한 화살이 몇 개여야 하는 구성상의 계획수립이 남았다면 그렇겠다.

예를 들어 「간호원」이란 제목의 작품이라면 그 글을 읽는 사람의 공감대(共感帶)용적(容積)을 어떻게 하면 흡족히 채워줄 것인가 하는 백분율(百分率)적 청사진의 산출작전이 그 예다.

이 일은 일차적 서정의 집착이나 순수 일변도의 비타협적 고집과는 다른 경우다.

그것은 일차적 서정이나 순수 지향의 고집이라면, 그 생리와 성향부터가 으레히 피질적(皮質的)인 언어의 유희라든가 의식의 맹목적인 흐름에 기울어져 있기 때문이며, 「현대인의 피의 경련」은 쉽게 얻어진 결론에 대하여 대개 기대를 걸지 않는 때문이기도 하다.

「현대 예술에 있어서 이미지의 이탈현상은 예술에 대한 과학적 태도의 좌절에서 찾을 수 있다. ‘예술은 자연과학의 일부다’라고 하고, ‘이 작품은 실험에 지나지 않는다’라고 하는 것은 결과적으로 가능하지 않으며, 또 어떻게 하든 최종적인 만족을 주지 못한다. 예술에 있어서 「정확함은 진리가 아니다」라는 것이

다.

파카소의 「우리들은 모두 예술이 진리가 아닌 것을 알고 있다. 예술은 우리에게 진리를, 적어도 우리에게, 이해될 수 없게 된 진리를 자각시키는 것일지도 모른다」라는 말에서, 소위 이미지의 선명성(鮮明性)에 대하여 집중적인 관심을 기울여야 한다는 점을 깨닫게 된다.

예술은 감히진 실마리 같은 것이어서, 그 수사(修辭)를 통한 이미지는, 우리를 확산시키고 기쁘게 하고 위안을 주는 한, 참된 가치를 갖는다. 따라서 그것이 사회적 기능을 가지지 않는다고 해서 비난받기도 하는 것이다.⁵⁾

시는 제대로 갈길을 간다. 독자는 독자대로 시의 길을 깊이 알지 못하며 어떤 측면에서는 알려고도 하지 않는 듯하다. 그러면서도 시는 독자를 흡수하고자 애를 쓴다. 그러나 독자는 시인의 욕심을 쉽사리 쫓아 주지 않는다.

시를 만들어 내는 사람의 쪽과 시를 외면하고 있는 사람 쪽 중에 그 누구도 책임져야 할 일이 아닌지 모르지만, 실은 둘 서로가 나누어져야 할 책임인 것이며, 이 책임에 대한 소재의 규명이나 진단은 진작부터 마무리졌어야 할 일거리이기도 하다.

예를 들어 「항아리」라는 제목을 내보자.

이 때는 이미 항아리라는 표적에 대한 필요조처가 작자의 요구대로 치러진 뒤임은 두말할 나위도 없다. 물상적 항아리의 시적 항아리로서의 탈바꿈에 대하여 세밀한 진단이 벌써 끝나 있다는 말이다. 디자인 작업을 하는 사람들이나 기업의 갖는 가장 큰 어려움이기도 한, 그리고 시의 세계에서도 마찬가지로 어지간히 넉넉한 숨씨가 아니고서는 현대인의 피질을 그리 쉽게 뚫을 수 없는 일이긴 하지만, 공해(정신적인 것도 포함하여)에 찌든 현대인의 혈액을 걸러내며 → 그의 중추신경을 조심스럽게 두드리고 → 전신이 흥건히 젖는 감동을 위하여는 여간 많은 눈치와 노력을 기꺼이 소모해야 하는 것이다.

(1) 항아리는 동글다. 이 동근 모양이 관능을 표출하고 있어서 여자의 속실에서 풍겨 나오는 백색의 분위기와 같은 것이 다루어질 수도 있을 듯.....

(2) 흙으로 빚어낸 것인데 흙의 미학적(美學的) 실상(實狀)은 무엇이며, 이슬과 꽃과 바람과 공기와는 어떤 교감을 치르고 있으며, 도공의 손을 빌었다면 그 손 끝에는 아마 목숨의 전부까지도 포함되고 있지 않겠는가 하는 설정도 가능할 것이며,

(3) 땀방울을 뒤집어 쓴 초등학교 아이들의 빨간 볼이나,

(4) 항아리 주둥이에 고인 것이 눈물일 수도 있고, 하

5. Waldmir Weidlo : The Dilemma of The Art, 302 303, SCM Press, (1948)

늘이나 노을이거나 목화꽃이 핀 산자락에서 신음하는 문명(文明)의 수직(垂直)을 생각할 수도 있으며, (1),(2),(3),(4)....의 예가 각기 아무런 관련을 맺지 않는 철저한 독립성을 유지하고 있으면서도 그 독립된 영상이 「항아리」라는 대전제를 향하여 진지하게 출달음치도록 계획하는 것이다. 그 다음의 일은 가장 알맞다고 믿는 낱말들(사전을 찾든, 상의를 하든)을 적소에 잡아 넣어 본다는 말이다.

이와 같은 획책은 쓰는 사람의 제작의 비밀이 힘껏 노출되도록 개방(원래는 금기사항 이지만)하고 있다는 데 의의가 더욱 크다.

위와 같은 시작(詩作)의 진행은, 디자인에서의 이미지결합 과정과 매우 동일한데, 어떤 의미에서 본다면 일차서정의 아집이나 순수지향에서 비롯된 자기 모순의 아픔으로부터 벗어나게 할지도 모른다. 그러나 이 제의는 반드시 옳다는 주장은 하지 않으며 다만 옳을 수도 있다는 참고적 전제이고자 한다.

「이미지는 시에 있어서 가장 중요한 상징 내지는 수사법에 속한다고 하겠는데, 어떤 사물을 묘사하되, 구체적인 사항을 도입하여 하나의 낱말 그림을 형성하는 것이다. 이미지의 인상적인 특질이라면, 그것이 독자의 정신에 정신적인 영상을 유발한다는 점이다. 즉 경험은 실제적으로 시각적인 것이다. 이 환기(喚起)시키는 의사전달 체계는 지금까지 고안된 체계들 가운데 가장 현격하고 기억할만한 것으로 남아 있다.⁶⁾

디자인이나 시가 마지막까지 남는 친구이기 위한 노력이 생각만으로는 이루어지지 않는다.

짧은 기간을 들여 마름지을 수도 없으며 그렇게 강제하지도 못한다. 몇 세기의 조정훈련이 필요할 지도 알 수 없다.

그러나 발전이란 늘 확연한 동기에 개화(開花)의 뿌리를 두고 있는 것이며, 그럴만한 값이 있다면 그것은 견실한 현실적 보상으로 나타나곤 했다. 어차피 시나 디자인이 문화 일반의 정신적 기원이요, 도차지라고 수궁해야 한다면, 현실을 겨냥해야 할 것이다. 현실과 밀착되지 않은 형상의 설정은 의식의 진행에 있어 갈수록 혼란의 깊이만 더해 갈 뿐이기 때문이다.

4. 시적 모방수법의 분석치(分析値)

4.1 모방의 당위성 확보 논리

문학에 있어서 남의 글의 저력을 근거로 하여 나의

글의 내용을 만들어 낼 수 있다면 무척 흥미로운 일이라는 생각일 것이다. 남의 직감(直感)마저도 소화하고 활용함에 따라 보다 양질의 결론이 추출된다는 말과 같다.

예술에 있어서와 마찬가지로 디자인은 기능은 물론, 이미지와 형태와 질감과 색채를 다루는 분야이므로, 대단히 섬세한 조형작업이며, 기능이라는 측면을 제외하고서라도 형태는 결국 자연물이나 기존 인공물의 모방이다. 왜냐하면 창조는 창조주만이 할 수 있기 때문이다.

예술에 있어서의 미(美)의 발견이나 표현 동기는 인간의 경험적 지식을 토대로 하고 있으며, 그 경험은 모든 생명체로부터 이전된다. 모방의 동기나 표현의 동기, 그리고 표현의 방법이나 기법은 여러 가지로 논의되고 있으나, 어쨌건 창작작업을 하는 사람은 모방을 얼마만큼 잘하느냐에 그 성패가 달려 있다고도 볼 수 있는 것이다. 그러나 이러한 근원적 모방심리나, 동기나, 방법이나, 과정을 흘려보는 측면도 없지 않다고 볼 때, 그는 대단히 어리석은 상황에 놓여 있다고 볼 수 있다.

모든 것은 자연(自然)이다.

그리하여 모방(模倣 ; imitation)에 대한 언급인데, 초보적인 「흉침」이 아니고 전폭적이고 전문적인 작업을 말하고자 한다.

모방은 주제의 선명도 여부가 우선이지만, 전달감이나 호소력 또한 원작과 비교하여 뒤지지 않아야 한다는 주장이기 때문에, 모방자의 입장으로는 전력투구적 힘의 경주가 있어야 할 것이다. 즉 모방의 구체적 연습이란 말이 합당할지도 모른다. 디자인에 있어서의 모방과 마찬가지로 시작(詩作)의 경우에도, 낱말의 선별과 그 선별된 낱말의 적소삽입(適所插入)의 훈련 또한 빼놓을 수 없는 일이지만, 파악해 두어야 할 것은 완성된 모방작이 원작과는 거리가 먼 전혀 다른 모습으로 변모될 수도 있는 것이며 적어도 원작의 수준에 비하여 격상된 상품(產品)이어야 한다는 점이다. 디자인 작업에서의 모방 역시 이런 가치는 모방의 당위성과 정당성을 보다 높게 가치화시키기 위해서라도 대단히 중요하고 아름다운 덕목이다. 왜냐하면 모방의 자료가 된 원작은 새로 탄생될 경우의 소도구로서 그 필요 수명이 끝나버리고 말았기 때문이다. 분명한 것은 객관적 처치나 보완을 받은 까닭에 불투명한 연상이라든가 기술상의 미숙이라든가 하는 일체의 미완(未完)의 여지가 모방작으로서의 훨씬 덜하다는 일이다.

디자인과의 상관성을 논의하기 위한 핵심요소로서, 그리고 그 수법들을 디자인 작업에 참고하는 동기부여(motivation)적 의미에서 시적 모방의 수법들을 분석하고, 그 결과를 정리하여 하나의 틀(framr work)로

6. Olton M. Richio : Guide TO Poem Writing, 1122-123, Penguin Books,

정형화 하는 시도를 하였다. 편의상 3가지로 나누어 설명할 수 있는데, 이는 이름하여 단순모방(單純模倣)적 수법, 완전모방(完全模倣)적 수법, 역모방(逆模倣)적 수법 이라고 분자의적인 분류를 하였다. 물론 이 네이밍(naming)이 가장 적절한 것이 아닐 수도 있으나, 그 부분에 관해서의 차 후 논의의 여지를 남겨두기로 한다.

4.1 단순모방(單純模倣)적 수법

단순모방은 다시 단모방(單模倣)형과 중모방(重模倣)형으로 가를 수 있는데, 시를 예를 들어보면서 모방작과 비교하여 원작의 모습이 어떻게 달라졌는가를 살펴본다.

4.1.1. 단모방(單模倣)형

(예.3)<원작>

귀가하기에는/너무 이른 대낮인데/어둔 불빛을 거느리고/다만/눈 감기 위해/그들은 출발하였다!

- 중략 -

몇겹의 천을 두른 채/갈갈이 뜯기고 있는/환상이어/정중히 자유를 헌납하고는/그들은 지나갔다.

- 하략 -

(예.4)<모방작>

돌아가기에는/이른/아직 낮인데/불씨를 가두기 위해/출발한다/그들은

- 중략 -

갈갈이 뜯기고 있는 몇겹의 껍질을 보면서/환상은/그냥 지나간다/자유 흰 손짓처럼/흔적인 채

앞의 두 작품을 살펴면서 얻어지는 공감은 원작과 더조하여 모방작의 경우도 일정한 밀도를 유지하고 있다는 점이다. 시가 언어의 유희라고들 하지만 그 주장을 실증(實證)케 하는 보기가 (예.3)이다. 이 합의를 점에의 도달은 원작의 값과 모방작의 값을 동가(同價)로 매겨야 한다는 의미를 시사한다. 제작상의 비밀을 알 리 없는 독자에게, 가령 위의 두 작품이 제시되었다고 상상하면 그 일은 재미있는 주목거리가 될 것이다.

예의 모방의 과정에서 원작의 강조적 방법 대신, 권유의 방법을 택하고 있는데, 앞의 것이 호소력에 있어서 강하다면 설득력에 있어서는 모방작의 경우가 좀 우세한 듯 하다. 설득력의 강점은 포함력이나 추구력의 영향권이 넓다는 말과도 다름없어서 이 다변적인 양상은 상당히 플러스적 채택이 될 수도 있으리라 싶다.

4.1.2. 중모방(重模倣)형

적절한 조치를 받은 원작의 「빠어난 부분」이 모방자의 작품의 한 부분으로 흡수되는 경우다. 이 때 원작자의 수효가 하나일 수도 있지만, 여럿일 수도 있

으며 원작자의 수효의 증가는 곧 모방자의 작품의 질량이 풍요해 질 수도 있다는 것을 뜻한다.

4. 2. 완전모방(完全模倣)적 수법

단순모방의 방식보다 더욱 적극적인 것인데, 내, 외형간에 흔적이란 털끝만큼도 남아 있지 않도록 원작을 해체해 버리는 경우다.

원작의 존재가 모방작의 제작동기에 지나지 않는 정도로 처리에 만족한다 하겠으며 다만 원작이 지니는 분위기로부터 너무 현저하게 벗어나지 말아야 되지 않을까 생각할 뿐이다.

먼저 외형부터 파괴한다. 가령, 열행(十行)의 원작의 분리가 대어섯 행의 것으로도 바뀌겠고, 역시 열행의 분리가 몇십 행 이상의 조치를 받을 수도 있겠다. 모방자의 필요에 의한 이 구성의 재편성 작업은 독사로서는 그 비밀의 식별이 어렵도록 정미(精微)하고 교묘하게 수행되어야 마땅하며, 앞서 말했듯이 철저한 분해작업(分解作業)이니 만큼 원작의 주제의 증명도기 모방작의 형편에선 그다지 중요하지 않은 것이다. 낱말을 섞고, 구(句)와 절(節)이나 행(行)을 늘이고 줄이고 하는 지엽적인 조치는 실상 기술의 숙련도 여하에 달려있는 것이므로 역시 문제 밖의 상황이라 할 것이다.

4. 3. 역모방(逆模倣)적 수법

1, 2항의 것과 전혀 반대의 입장에 있다. 사실 앞의 경우 아무리 모습이 달라졌다고는 하나, 그 제작의 비밀을 알고 보면 원작의 분위기만이라도 느낄 수 있게 마련이므로 중모방의 미비한 점을 보정(補訂)한다고 한 것이 역모방이라 할 것이다.

우선 낱말이나 연상이 반대치(反對值 ; 이 말은 반대라는 말과는 사뭇 다르다)로 탈바꿈하여 처리된다. '손'은 '다리'로, '하늘'은 '어저'나 '바람소리'쯤으로, '노을'은 '출범(出帆)'이나 '개화(開花)'따위로.....변하고 있는 것처럼 주제나 연상 또한 마찬가지로 처리를 받는다.

물론 완전모방에서처럼 원작의 외형을 파괴(破棄)해 버린다거나, 필요한 변화를 작용시킨다거나 하는 일은 순전히 모방자의 계획적인 의도에 속하는데, 그러므로 모방은 모방자의 수열적(數列的) 조작에 따라 다양한 변화를 부리게 되는 것이다.

5. 분석치의 디자인 상관성

= 인지부조화(認知不調和)의 타파

위에서 논의한 모방의 수법들은 물론, 모든 예술은 자연의 모방이라는 진제로부터 출발하였음을 이미 밝힌바 있다. 디자인작업을 수행하는 사람들과 그들에 의해 산출(out put)된 결과물들은 이미 모방이라는 문제에 관하여 익숙해 있으면서도, 그를 인정하고 싶

어하지 않는다. 왜일까?

그 이유는 간단한데, 즉 모방에 관한 오해를 가지고 있기 때문이다. 모방은 최악이 아니며, 오히려 모방을 최악시하는 것이 최악이다. 왜냐하면 모든 과학과 예술은 자연으로부터 근원적 출발을 하며, 자연을 인간생활에 적합하게 '의도적 가공(意圖的 加功)'을 하는 작업을 하는 것이기 때문이다. 그 가공은 결코 자연이라는 원본을 외면할 수 없는 것이며, 흉겨볼 수도 없는 것이다. 그럴진대 차라리 정면으로 응시하고, 마주하며, 친밀한 관계를 유지할수록 더 아름다운 것이며, 오히려 정직하고 용기있는 것이다.

그럴 때 그 모방은 이미 모방(IMITATION)이 아니며, 창조(CREATIVITY)이다. 즉 모방은 창조로 나가는 대로(大路)이다.

다만 본문에서 밝혔듯이 모방이 창조이기 위해서는 그 결과가 원작(原作; 즉 자연 그 자체이든, 자연을 모방하여 가공과정을 거친 다른 결과물이든)을 훨씬 능가해야 한다는 대 전제가 있을 뿐이다.

IPO process(in put-process-out put)에서 산출물의 결과가 다시금 처음과정으로 피드 백(feed back)되는 이유는 그 결과물이나 산출물이 완전한(perfect) 것이 되지 못하기 때문이고, 그 피드 백의 베이스는 전단계의 산출물이다. 그 상황에서 일어나는 작업은 소위 이노베이션, 혹은 리노베이션이며 그 일은 역시 모방이며, 피드 백이라는 그 자체가 모방인 것이다.

모든 예술장르와 마찬가지로 디자인에서의 모방도 일종의 인지부조화(cognitive dissonance)⁷⁾의 해결과정이며 그 과정은 끊임없이 순환되는 과정이다. 이는 즉 모방의 과정은 디자인에서 영속적인 과제라고 볼 수 있다는 것이다.

본 연구에서의 분석을 사학적 토대에 둔 것은 본문 3항에서 논의했듯이, 시의 작법이 디자인과의 근친성을 가장 많이 가지고 있다는(특히 이미지의 구현방법이나 과정이) 믿음으로부터 출발되었으며, 이는 연구 과정을 통해 연구자에게 더욱 더 확신을 안겨 주었다.

따라서 시(詩)작업의 분석을 통해 얻어낸 모방의 수법들을 정형화 해 보도록 연구자를 채근한 것은, 이것을 나름대로 정형화함으로써 모든 예술장르뿐 아니라 디자인에서도 터부시되어 있는 그 모방이라는 문제를 개방화하는 시도를 함은 물론, 오히려 그 문제를 발전적으로 극복하는 계기를 삼으며, 창조적 모방활동(CREATIVE IMITATION)이지 모방적 창조활동(IMITATIONAL CREATIVITY)을 활성화시키자는 의도였다.

7) Leon Festinger, A Theory of Cognitive Dissonance, Stanford, California: Stanford University Press, '957

이것은 에셔릭(Esherick)이 말한 「디자인은 일반적 이론을 근거로 특정적 해결안을 강구하는 것이다」⁸⁾라는 의미에서 보더라도 차후 디자인의 일반적 이론화 가능성으로 공헌할 여지의 탐색 또한 없지 않았다.

위의 분석치들을 디자인의 어떤 과정에 어떻게 활용할 것인가?라는 문제제기는 어쩌면 진부할 수도 있다. 디자인의 전체 과정은 앞서 논의 했지만, 더불어서 포퍼(Popper)의 논리를 빌면 「디자인의 해결안은 잠정적 해결안(tentative solution)일 뿐」⁹⁾이며 그 과정을 수행해 나가는 그 자체가 또한 창조적인 과업(task)이기 때문에 활용의 예를 적시한다거나, 또는 예시를 한다는 것 자체가 창의성을 저해하거나, 의미축소를 초래하는 사건이 될 수도 있기 때문이다.

강조하건대, 아이디어의 발상단계에서 많이 활용하는 창조성 기법의 일종으로서 특히 시네틱스(synectics)¹⁰⁾와 함께 활용하는 방안이나 또는 대체하는 방안으로, 그리고 형태분석법(morphological analysis)¹¹⁾을 활용한 형태화 작업과, 각종 형태변이(variation)기법에 도입할 수 있을 것이라는 조심스런 제안을 할 뿐이다.

6. 끝맺음

거론한 모방(模倣)의 경우와 3, 4항에서 내세운 「기록을 통한 상상의 유도」, 즉 「준비 → 필요 낱말의 선별 + 비슷한 낱말끼리의 연결 + 서로 닮은 낱말끼리의 모임, 그것들이 발산하는 제3의 의미의 관찰 → 행과 연의 공학적, 미술적 배치 → 기록」의 법식에서 중요점으로 선처리(先處理) 되어야 할 문제는 특히

8) Esherick, Problem of Design System in Conference on Design Method, ed. by J. Christopher Jones and D.G. and Thornley, New York : Mcmillan, 1963, p.78.

9) Popper, K.R. Objective Knowledge : An Evolutionary Approach, Charendor Press, Oxford, 1983, P. 153-181.

10) William Gordon, W.J.J. Synectics, Harper, New York, 1961

*개인의 문제해결과성과 관찰하고 이에 관련된 심리적 프로세스를 연구하던 윌리엄 고든에 의해 개발되었다.

문제를 보는 관점을 완전히 다르게 하여 이곳에서 연상되는 점과 관련성을 찾아내어 아이디어를 발상 하는 방법이다. 시네틱스는 사람들이 만약 창조성에 있어서 비 이성적 통찰력을 갖게 되면 더욱 더 통찰력이 높아질 수 있다는 이론적 배경을 가지고 개발되었다.

시네틱스는 디자인문제와 관련 없는 비 이성적 국면으로 이끌어 가는 방법으로는 은유(metaphor)와 유추(analogy)를 구사하여 문제를 분석하고 해결안을 발전시키게 된다. 그리고 이의 프로세스에 이질동화(making the strange familiar)와 동질이화(making the familiar strange)의 두가지 기본적인 운영기법(operation mechanism)을 활용한다.

11) Zwicky가 제안한 방법으로 'morphological box,' 또는 'morphological chart', 'morphological sythesis'등의 여러 이름으로 불리는 체계적 아이디어 발상법. 특히 제품디자인, 기술적 혁신, 시장조사, 사회분석 등에 유용한 것으로 알려져 있다.

직감(直感)에 대한 거부행사(拒否行事)다.

그것은, 직감이란 하나의 모티브를 설정하기 위하여 전개된 직능적(職能的)수단이기 때문이다.

자기실정에 대한 무조건적인 승복 - 계획성 없는 질주는 표현의식(表現意識)의 혼란을 자초하기 십상이어서, 곧잘 제작상의 오류에까지 몰리기도 한다.

확신할 성질도 아니지만 누구든 그 자신의 정신근거의 완벽을 확신하지 못한다. 그러므로 직감에의 기대가 확연한 신뢰여서는 안될 것이며, 또 직감 수용의 자세도 노상 성실할 수 없으며 대체적일 수밖에 없어 보인다는 점이 큰 문제다. 그렇다고 해서 직감의 기능 자체를 무시한다는 뜻과는 엄연히 구별된다. 직감의 중요도에 대한 회의는 아니며 그럴지도 모를 가능성을 배제한다.

그러나 예술가의 전유물이 아닌 이상 직감은 누구든지 가지고 있고, 비록 불확실하지만 정서의 반응이나 감도를 측정할 수 있는 흡사 기기(器機)와도 같은 것이 직감이다. 그러니까 시학적인 방향으로 개발하고 유도된 직감의 소유자는 곧 창작자로서의 기본요건을 확보한 것이나 다름없다고 보는 것이다.

모방의 풀이가 사전적 해석과는 큰 차이가 나는 것처럼, 직감에 소속되지 않은 직감의 활용자로서 최대한의 직감수용은, 일단 바람직한 작업이라고 하겠는데 디자인의 기술적인 조립에 기본적인 협력이 되기 때문이다.

사실 창조적 작업은 그렇듯 어렵고 힘든 노동이기 때문에 다분히 현실의 높이의 위쪽에 머물기를 자처했으며, 그가 점유하는 면적 또한 무한한 것이었다.

엄밀한 의미에서 대중은 창작자의 후원자며 지배자다. 창작자의 계산에는 포함시키지 않았던 미세한 부분까지도 알아내서 갈채하고 또 비판할 줄도 아는 게 대중이며, 그런 만큼 창작자로 하여금 당혹에 떨도록 몰아붙이는 것은 대중의 특권이며 당연한 의무이기도 한 것이다. 대중의 해석력은 언제나 고등한 실제성과 심미성에의 결론에 근거를 두고 있기 때문이다.

그러므로 표출감각이나 표출의지에 있어 대중들의 그것이 창작자에 비하여 결코 떨어지지 않는다는 반증이며 이 말은 창작자와 대중과의 사이에는 언제나 공감대 형성의 필연성이 내재되어 있다는 뜻이기도 하다.

「한 평생에 여러 권의 책을 만들어 내느니보다 차라리 하나의 이미지다운 이미지를 제시하는 편이 낫다. 이미지는 지적(知的) 및 정서적(情緒的)인 콤플렉스를 단숨에 제시하기 때문이다.」¹²⁾

참고로 본 연구를 통하여 연구자가 확인한 점은 다음과 같다.

첫째, 시작(詩作)과 디자인 작업의 과정적 동질성.

둘째, 모방의 수법적 동질성.

셋째, 위의 수법적 동질성의 결과적 산출물에 있어서 디자인은 물상적(物象的)이며, 시는 비물상적(非物象的)인 차이.

넷째, 시(詩)는 개인적 취향이나 실험성이 용납되지만, 디자인은 결코 그렇지 못하다는 이질성.

다섯째, 문식치로서의 시적 모방 수법은 단순모방적 수법(단모방 형과 중모방 형), 완전모방적 수법, 역모방적 수법으로 정형화 할 수 있으며, 디자인에 응용 가능한 여지를 탐색할 수 있다는 것. ■

12. E. L. Pound : About The Image, 73, Spectrum books (1980)

<참고문헌>

- 고영희 · 이지영 · 홍기원 : 인간의 심리적 이해, 성원사, 1987
- 김열규 : 한국인의 시적 고향, 문리사, 1978
- 박이문 : 시와 과학, 일조각, 1975
- _____ : 현상학과 분석철학, 일조각, 1983
- 소홍렬 : 논리와 사고, 이화여대 출판부, 1980
- Aristoteles, 천병희 역 : De Arte Poetica, 삼성출판사, 1982
- C. Carter Colwell : A Student's Guide to Literature, Cambridge University Press, 1968
- Gillian Cohen, 이관용외 역 : 인지 심리학, 법문사, 1984
- Hayakawa, 김미원 역 : 의미론, 현암사, 1985
- James R. Bettman, An Information Processing Theory of Consumer choice, Massachusetts : Addison-Wesley, 1979,
- J. Dewey, 윤형방 역 : 예술론, 샤론, 1986
- J. J. Katz, 윤일선 역 : 언어철학, 정민사, 1984
- Kneller, George F. : The Art and Science of Creativity, Holt, Reinhart and Winston, Inc., 1965
- Leon Festinger, A Theory of Cognitive Dissonance, stanford, California : Stanford University Press, 1957.
- Otton M. Richio : Guide to Poem Writting, Penguin Books
- R. Arnheim, 김춘일 역 : 미술과 시지각, 홍성사, 1981
- Wanda T. Wallace, 'Jingles in Advertising : Can They Improve Recall?' Advances in Consumer Research, Vol. 17, 1990.
- Wladmir Weidle : The Dilemma of the Art, SCM Press, 1948
- Vemon, P.E., ed., : Ceativity, Penguin Education, A Division of Penguin Book Ltd., 1973